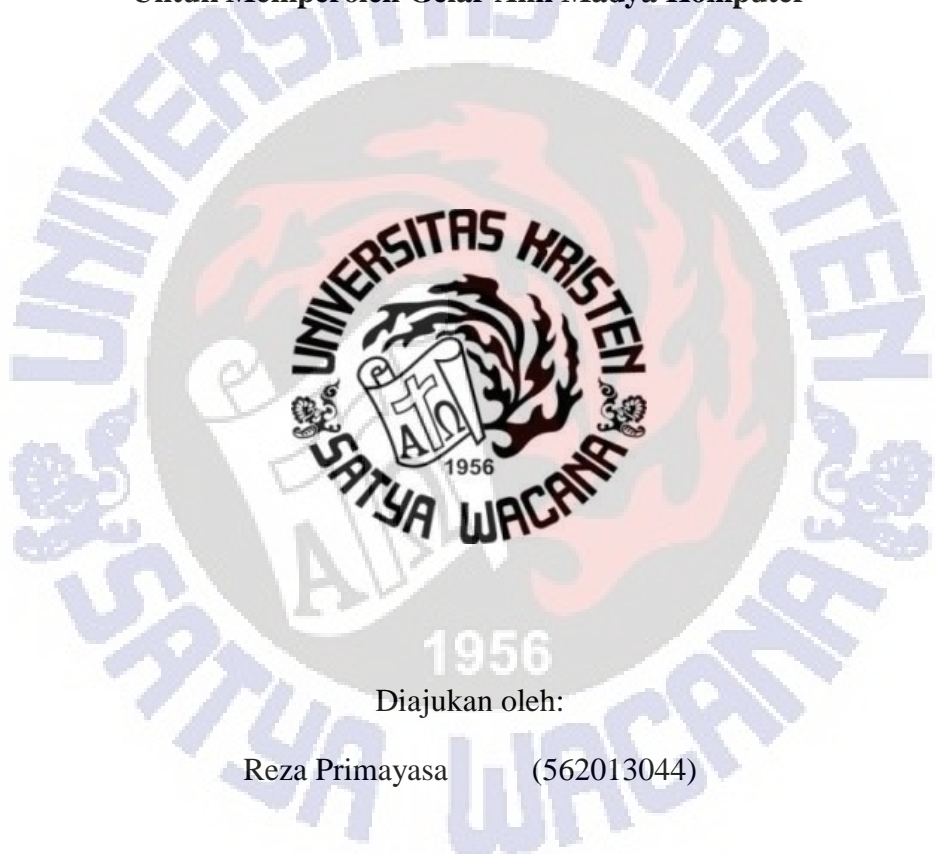


# **Pembuatan Game Rupiahku Menggunakan Adobe Flash**

**Diajukan kepada  
Fakultas Teknologi Informasi  
Untuk Memperoleh Gelar Ahli Madya Komputer**



Diajukan oleh:

Reza Primayasa (562013044)

Program Studi Diploma Teknik Informatika  
Fakultas Teknologi Informasi  
Universitas Kristen Satya Wacana  
Salatiga

# **Pembuatan Game Rupiahku Menggunakan Adobe Flash**

**Laporan Tugas Akhir**



Diajukan oleh:

Reza Primayasa (562013044)

Program Studi Diploma Teknik Informatika  
Fakultas Teknologi Informasi  
Universitas Kristen Satya Wacana  
Salatiga



### PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Reza Primayasa  
NIM : 562013044 Email : 562013044@student.uksw.edu  
Fakultas : Teknologi Informasi Program Studi : D3 TI  
Judul tugas akhir : Pembuatan game Rupiahku Menggunakan  
Adobe Flash  
Pembimbing : 1. Teguh Wahyono, S.Kom, M.Cs  
2. \_\_\_\_\_

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Hasil karya yang saya serahkan ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar keserijanaan baik di Universitas Kristen Satya Wacana maupun di institusi pendidikan lainnya.
2. Hasil karya saya ini bukan saduran/terjemahan melainkan merupakan gagasan, rumusan, dan hasil pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan narasumber penelitian.
3. Hasil karya saya ini merupakan hasil revisi terakhir setelah diujikan yang telah diketahui dan disetujui oleh pembimbing.
4. Dalam karya saya ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali yang digunakan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari terbukti ada penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya saya ini, serta sanksi lain yang sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Kristen Satya Wacana.

Salatiga, 15 Agustus 2016

Reza Primayasa



### PERNYATAAN PERSETUJUAN AKSES

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Reza Primayasa  
NIM : 562013044 Email : 562013044@student.uksw.edu  
Fakultas : Fakultas Teknologi Informatika Program Studi : D3 Teknik Informatika  
Judul tugas akhir : Pembuatan Game Rupa Rukun Menggunakan Adobe Flash

Dengan ini saya menyerahkan hak *non-eksklusif*\* kepada Perpustakaan Universitas – Universitas Kristen Satya Wacana untuk menyimpan, mengatur akses serta melakukan pengelolaan terhadap karya saya ini dengan mengacu pada ketentuan akses tugas akhir elektronik sebagai berikut (beri tanda pada kotak yang sesuai):

- ☒ a. Saya mengizinkan karya tersebut diunggah ke dalam aplikasi Repositori Perpustakaan Universitas, dan/atau portal GARUDA
- ☐ b. Saya tidak mengizinkan karya tersebut diunggah ke dalam aplikasi Repositori Perpustakaan Universitas, dan/atau portal GARUDA\*\*

\* Hak yang tidak terbatas hanya bagi satu pihak saja. Pengajar, peneliti, dan mahasiswa yang menyerahkan hak non-eksklusif kepada Repositori Perpustakaan Universitas saat mengumpulkan hasil karya mereka masih memiliki hak copyright atas karya tersebut.

\*\* Hanya akan menampilkan halaman judul dan abstrak. Pilihan ini harus dilampiri dengan penjelasan/ alasan tertulis dari pembimbing I dan diketahui oleh pimpinan fakultas (dekan/kaprodi).

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Salatiga, 12 Agustus 2016

1956  
Mengetahui,

Reza Primayasa  
Tanda tangan & nama terang mahasiswa

Tanda tangan & nama terang pembimbing I

Regu Widyono  
Tanda tangan & nama terang pembimbing I



## Lembar Pengesahan

Judul : Pembuatan Game Rupiahku Menggunakan  
Adobe Flash

Nama Mahasiswa : Reza Primayasa

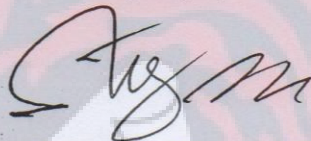
NIM : 562013044

Program Studi : Diploma Teknik Informatika

Fakultas : Teknologi Informasi

Salatiga, 20 Juli 2016

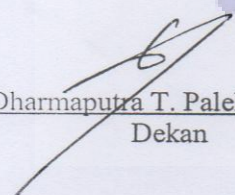
Menyetujui,



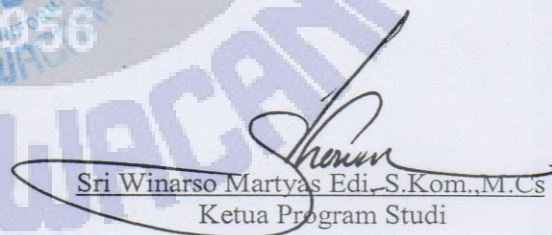
Teguh Wahyono, S.Kom., M.Cs.

Pembimbing

Mengesahkan



Dr. Dharmaputra T. Palekahelu, M.Pd  
Dekan



Sri Winarso Martyas Edi, S.Kom., M.Cs  
Ketua Program Studi

## Pernyataan Bebas Plagiasi

Yang bertandatangan dibawah ini,

Nama : Reza Primayasa  
NIM : 562013044  
Program Studi : Diploma Teknik Informatika  
Fakultas : Teknologi Informasi,  
Universitas Kristen Satya Wacana

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa laporan dengan judul :  
Pembuatan Game Rupiahku Menggunakan Adobe Flash  
Yang dibimbing oleh :

1. Teguh Wahyono, S.Kom., M.Cs.  
Adalah benar – benar karya saya.

Didalam Laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat keseluruhan tulisan atau gagasan orang lain yang saya ambil dengan cara menyalin atau meniru dalam bentuk rangkainan kalimat, gambar, serta simbol yang penulis akui seolah – olah sebagai karya tanpa memberikan pengakuan pada penulis atau sumber aslinya.

Salatiga, 20 Juni 2016  
Yang memberi pernyataan,



Reza Primayasa



**Pernyataan Persetujuan Publikasi**  
**Laporan Tugas Akhir untuk Kepentingan Akademis**

---

Sebagai sivitas akademika Universitas Kristen Satya Wacana (UKSW), saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Reza Primayasa  
NIM : 562013044  
Program Studi : Diploma Teknik Informatika  
Fakultas : Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana  
Jenis Karya : Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UKSW hak bebas royalti non-eksklusif (*non-exclusive royalty free right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Pembuatan Game Rupiahku Menggunakan Adobe Flash beserta perangkat yang ada (jika perlu)

Dengan hak bebas royalti non-eksklusif ini, UKSW berhak menyimpan, mengalihmedia /mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data, merawat, dan mempublikasikan Laporan Tugas Akhir saya, selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta.


Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

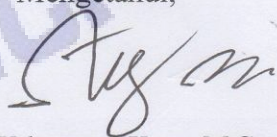
Dibuat di : Salatiga

Pada tanggal : 20 Juli 2016

Yang menyatakan,

Mengetahui,

  
Reza Primayasa  
Penulis

  
Teguh Wahyono, S.Kom., M.Cs.  
Pembimbing

## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan anugerahnya yang sangat luar biasa sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan laporan Tugas Akhir ini dengan baik. Penulisan laporan Tugas Akhir ini dimaksudkan untuk memenuhi sebagian dari syarat dalam rangka meraih gelar Ahli Madya Komputer pada Program Studi Diploma Teknik Informatika Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga.


Penulis juga menyadari bahwa terselesaikannya laporan Tugas Akhir dengan lancar tidak terlepas juga karena bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terimakasih kepada :

1. Dr. Dharmaputra T. Palekahelu sebagai Dekan Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana.
2. Bapak Sri Winarso Martyas Edi, S.Kom, M.Cs sebagai Ketua Program Studi Teknik Informatika, Diploma Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana.
3. Bapak Teguh Wahyono, S.Kom., M.Cs yang telah berkenan meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dalam penyusunan Tugas Akhir ini.



4. Orang tua dan keluarga tercinta, yang memberikan dukungan moril maupun materil kepada penulis untuk selalu berusaha mencapai hasil yang terbaik.
5. Semua teman-teman D3 Teknik Informatika 2013 seperjuangan yang telah memberikan doa, dukungan, serta kebersamaannya selama ini.
6. Serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Salatiga, 16 Mei 2016

  
Reza Primayasa



## Daftar Isi

Judul.....	i
Lembar Pengesahan .....	ii
Pernyataan Bebas Plagiasi .....	iii
Pernyataan Persetujuan Publikasi .....	iv
Kata Pengantar .....	v
Daftar Isi .....	vii
Daftar Gambar .....	ix
BAB I   Pendahuluan.....	1
1.1   Latar Belakang.....	1
1.2   Rumusan Masalah.....	1
1.3   Tujuan .....	2
1.4   Batasan Masalah .....	2
BAB II   Tinjauan Pustaka.....	3
2.1   Penelitian Terdahulu .....	3
2.2   Teori Terapan.....	3
2.2.1   Pengertian Game .....	3

2.2.2	Sejarah Singkat Perkembangan game .....	4
2.2.3	Tipe – Tipe Game .....	4
2.2.4	Action Scripts .....	5
2.2.5	Adobe Flash CS3 Professional .....	5
BAB III Metode Penelitian .....		7
3.1	Tahapan Kegiatan .....	7
BAB IV Perancangan Sistem .....		9
4.1	Flowchart .....	9
4.2	Desain Antarmuka .....	10
BAB V Hasil dan Analisis .....		14
5.1	Implementasi .....	14
BAB VI Penutup .....		14
6.1	Kesimpulan .....	18
6.2	Saran .....	18
DAFTAR PUSTAKA .....		19



## Daftar Gambar

Gambar 4.1 Flowchart Game Rupiahku .....	9
Gambar 4.2.1 Desain Awal .....	10
Gambar 4.2.2 Tebak Bagian Uang .....	11
Gambar 4.2.3 Pilihan Ganda .....	11
Gambar 4.2.4 Penjelasan Pilihan Ganda .....	12
Gambar 4.2.5 Kalah .....	12
Gambar 4.2.6 Menang .....	13
Gambar 5.1.1 Tampilan Awal .....	14
Gambar 5.1.2 Tampilan Bagian Uang .....	15
Gambar 5.1.3 Tampilan Pilihan Ganda Nama Pahlawan .....	15
Gambar 5.1.4 Tampilan Pilihan Ganda Penjelasan .....	16
Gambar 5.1.5 Tampilan Pilihan Ganda Tebak Gambar .....	16
Gambar 5.1.6 Tampilan Kalah .....	17
Gambar 5.1.7 Tampilan Menang .....	17